



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VII F SMP Negeri 1 Abang

I Nyoman Duduk

SMP Negeri 1 Abang

duduk_inyoman@gmail.com

Abstract

The aim of this class room research which was done at class VII F of the first year students of SMP Negeri 1 Abang academic Year 2017/2018 is to improve achievement of learning Civics by using Team Game Tournament (TGT) Cooperative Method. The result data of this research was collected by giving achievement test. The data were analyzed descriptively. The result of this research consist of first data , cycle 1, and cycle 2. The first data showed the mean of the class was only 71,29% and Minimum Learning Creteria was 48.38%. This data was far from expectation since Minimum Learning Creteria of Civics in this School was 75.00% . In cycle 1 the mean of the class reached 73.22% and the presentage of Minimum Learning Criteria was 58.06%. In cycle 2 the mean of the class had been reached 82.90% and the presentage of Minimum Learning Criteria was reached 87.09%. This data in cycle 2 was an expected data as the eeffect of using Constructive Teaching and Learning Metod. The conclusion was Team Game Tournament (TGT) Cooperative Type Metod can encrease the student achievement of learning.

Diterima : 15 Mei 2019

Direvisi : 25 Juni 2019

Diterbitkan : 30 Juni 2019

Kata Kunci :

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Prestasi Belajar

Abstrak

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP Negeri 1 Abang

di kelas VIIF pada semester Ganjil tahun pelajaran 2017-2018 bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran PKn menggunakan metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT). Data hasil penelitian ini dikumpulkan dengan cara pemberian tes prestasi belajar. Dalam menganalisis data yang diperoleh digunakan metode analisis deskriptif. Data yang dihasilkan dari penelitian ini terdiri dari data awal, data siklus I dan data Siklus II. Dari data awal diperoleh rata-rata kelas baru mencapai nilai 71,29% dan ketuntasan belajarnya baru mencapai 48,38%. Data ini jauh di bawah harapan mengingat KKM mata pelajaran PKn di sekolah ini adalah 75,00%. Pada siklus I sudah terjadi peningkatan yaitu rata-rata kelasnya mencapai 73,22% dan persentase ketuntasan belajar mencapai 58,06%. Pada siklus II perolehan rata-rata kelas sudah mencapai 82,90% dan persentase ketuntasan belajarnya sudah mencapai 87,09%. Data pada Siklus II ini sudah sesuai harapan akibat penggunaan model pembelajaran yang sifatnya konstruktivis. Simpulan yang diperoleh adalah metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Pendahuluan

Berdasarkan hasil pengamatan awal dari hasil tes prestasi belajar PKn yang dilakukan peneliti setelah tiga kali pertemuan pada observasi awal di kelas VIIF Tahun pelajaran 2017/2018 berjumlah 31 orang dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75,00. Dari sekian siswa tersebut 15 orang mendapat nilai 75 keatas dan 16 orang mendapat nilai dibawah KKM dengan ketuntasan kelas sebesar 48,38%, sedangkan ketuntasan klasikal adalah 85%.

Melihat kesenjangan antara harapan-harapan yang telah disampaikan dengan kenyataan lapangan sangat jauh berbeda, dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran PKn, sangat perlu kiranya dilakukan perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Oleh karenanya, penelitian ini sangat penting untuk dilaksanakan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Abang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018”**.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. Apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan Prestasi belajar PKn siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Abang semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018?

Adapun cara pemecahan permasalahan di atas dengan menerapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model ini mempunyai langkah-langkah yang mendorong keaktifan siswa dalam belajar dengan cara memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih banyak mengamati objek atau materi pelajaran, menemukan sendiri hal-hal yang perlu, baik menyangkut materi, meneliti, mengintrogasi, memeriksa materi, sehingga siswa-siswa akan dapat mengalami sendiri. Hal itu memerlukan persiapan pemikiran yang matang. Untuk persiapan yang matang ini, guru semestinya memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukannya, menyiapkan sebaik-baiknya apa yang akan ditampilkan dihadapan siswa-siswa. Model merupakan suatu analog konseptual yang digunakan untuk menyarankan bagaimana meneruskan penelitian empiris sebaiknya tentang suatu masalah. Jadi, model merupakan suatu struktur konseptual yang telah berhasil dikembangkan dalam suatu bidang dan sekarang diterapkan, terutama untuk membimbing penelitian dan berpikir dalam bidang lain, biasanya dalam bidang yang belum begitu berkembang (Mark 1976 dalam Ratna Wilis Dahar, 1989: 5). Dengan menerapkan apa yang telah disampaikan tersebut, diharapkan bahwa peningkatan prestasi belajar yang ingin dicapai siswa dapat diwujudkan dengan maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar PKn setelah diterapkan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Abang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada peningkatan kompetensi guru. Manfaat praktis yang diberikan dalam hal ini adalah sebagai berikut. 1) Memberikan wawasan kepada guru tentang bagaimana mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan penguasaan materi pelajaran terhadap siswa. Dari pengalaman tersebut diharapkan guru dapat mengembangkan kemampuannya untuk menerapkan pada pelajaran lain. Selain itu juga dapat menularkan pengalaman yang diperolehnya ini kepada guru yang lain. 2) Menggunakan Metode *Team Games Tournament* ini guru memperoleh

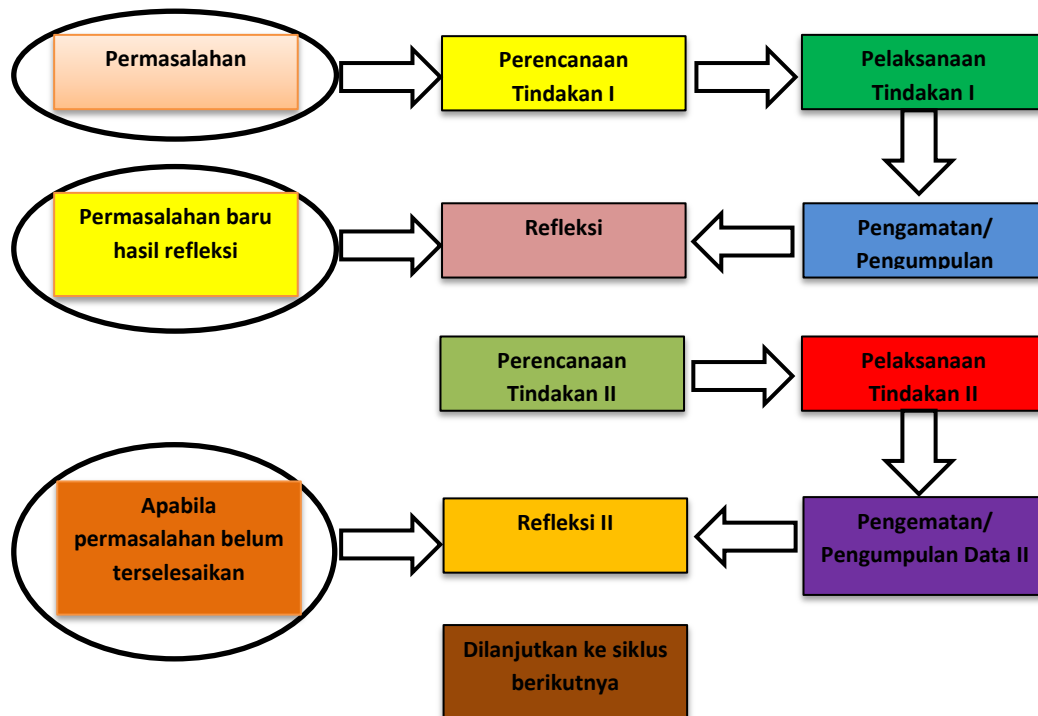
pengalaman mengembangkan model pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan latar belakang dan pengalaman bertanya yang dimiliki siswa. Dengan demikian tidak ada alasan bahwa pembaharuan ini harus memerlukan biaya yang banyak, sehingga model pembelajaran ini dapat ditetapkan di semua sekolah, baik yang berada di wilayah kota maupun desa yang terpencil. 3) Penggunaan Metode Pemberian tugas pengulangan sambil bermain dapat menyenangkan, mendorong dan membiasakan siswa untuk belajar mandiri, tidak tergantung kepada guru.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIF SMP N 1 Abang yang berjumlah 31 orang yang terdiri dari laki-laki berjumlah 16 orang dan perempuan berjumlah 15 orang, selama ± 4 bulan, dari bulan September sampai Desember 2017.

Penelitian yang dilakukan termasuk penelitian tindakan. Oleh karenanya, rancangan yang khusus untuk sebuah penelitian tindakan sangat diperlukan. Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan oleh Arikunto Suharsimi seperti terlihat pada gambar berikut. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut (Arikunto, Suharsimi, 2007) adalah seperti gambar berikut.

Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas



(dalam: Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, 2006: 74)

Yang menjadi objek penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar PKn siswa kelas VIIF SMP Negeri 1 Abang setelah diterapkan model Pembelajaran *Team Games Tournament* dalam proses pembelajaran.

Untuk mengumpulkan data penelitian ini digunakan tes prestasi belajar. Metode yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif. Penemuan keberhasilan siswa menggunakan sistem penilaian norma absolut atau penilaian acuan patokan (PAP) dengan skala sebelas. Penafsiran hasil tes yang ditetapkan sebelumnya dengan skor tes yang dikonversikan dari skor yang mentah menjadi skor standar. Skor rata-rata yang diperoleh siswa dikonversikan kepedoman skor dengan perhitungan persentase berskala.

Dalam penelitian ini diusulkan tingkat keberhasilan prestasi belajar siswa mencapai nilai rata-rata 75,00 (sesuai KKM yang telah ditetapkan) dengan ketuntasan belajar sebesar 87,09%.

Hasil Dan Pembahasan

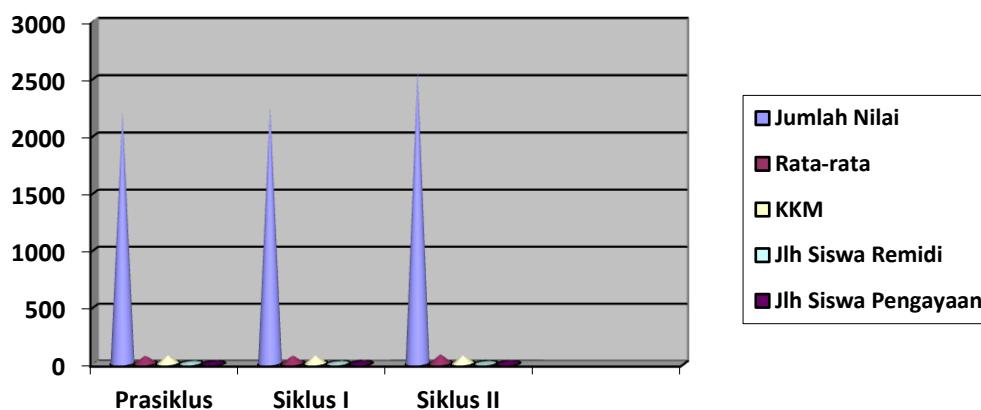
Hasil pelaksanaan penelitian akan dijabarkan secara detail siklus demi siklus. Penjabarannya dilengkapi dengan data-data dan tindakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Pembahasan hasil penelitian difokuskan pada prestasi belajar siswa. Perbandingan prestasi belajar PKn siswa kelas VIIF SMP Negeri 1 Abang semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, seperti tabel berikut ini.

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Aspek	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Keterangan (KKM 70)
1.	Jumlah	2210	2270	2570	Meningkat
2.	Rata-Rata	71,29	73,22	82,90	Meningkat
3.	KKM	75	75	75	Tetap
4.	Jumlah Siswa Remedial	16	13	4	Menurun
5.	Jumlah Siswa Pengayaan	15	18	27	Meningkat
6.	Ketuntasan Belajar	48,38%	58,06%	87,09%	Meningkat

Untuk lebih memperjelas perbandingan prestasi belajar PKn siswa kelas VIIF SMP Negeri 1 Abang semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, juga disajikan dalam bentuk grafik perbandingan prestasi belajar pada siklus I dan siklus II, seperti pada grafik berikut. Grafik Perbandingan Prestasi Belajar PKn Siswa Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan analisis data yang sudah disajikan, hipotesis penelitian yang diajukan terbukti bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar PKn siswa kelas VIIF SMP Negeri 1 Abang semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018. Hasil yang diperoleh dari tes prestasi belajar di siklus II menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah baik. Ini terbukti dari rata-rata nilai siswa mencapai 82,90 dengan ketuntasan kelas 87,09%. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa menempa ilmu sesuai harapan. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model yang cocok bagi siswa apabila guru menginginkan mereka memiliki kemampuan berkreasi, berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, bertukar pikiran, berargumentasi, mengingat penggunaan metode ini adalah untuk memupuk kemampuan intelektual siswa, mendorong siswa untuk mampu menemukan sendiri, menempatkan siswa pada posisi sentral dan mengupayakan agar siswa tidak belajar dengan menghafal.

Hasil penelitian ini ternyata telah memberi efek utama bahwa model yang diterapkan dalam proses pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Temuan ini membuktikan bahwa guru sudah tepat memilih metode dalam melaksanakan proses pembelajaran karena pemilihan metode merupakan hal yang tidak boleh dikesampingkan. Hal ini sejalan pula dengan temuan-temuan peneliti lain seperti yang dilakukan oleh Inten (2004) yang pada dasarnya menyatakan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

Mata pelajaran PKn menitikberatkan kajiannya pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai pedoman atas kemampuan siswa baik pikiran, perilaku maupun keterampilan yang dimiliki. Untuk semua bantuan terhadap hal ini, model *Team Games Tournament* (TGT) menempati tempat yang penting karena dapat mengaktifkan siswa secara maksimal. Dari nilai yang diperoleh siswa, lebih setengah siswa mendapat nilai 80 dan 4 siswa memperoleh nilai rendah. Dari perbandingan nilai ini sudah dapat diyakini bahwa prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Melihat perbandingan nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 71,29 naik di siklus I menjadi 73,22 dan di siklus II naik menjadi 82,90. Dengan ketuntasan kelas mencapai 87,09%. Kenaikan ini tidak bisa dipandang sebelah mata karena kenaikan nilai ini adalah dari upaya-upaya yang maksimal yang dilaksanakan peneliti demi peningkatan mutu pendidikan dan kemajuan pendidikan khususnya di SMPN 1 Abang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIIF SMP Negeri 1 Abang semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan temuan yang sudah disimpulkan dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi mata pelajaran PKn, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut. 1) Apabila mau melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran PKn, penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) semestinya menjadi pilihan dari beberapa metode yang ada mengingat model pembelajaran ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berargumentasi dan lain-lain. 2) Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti. 3) Selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi; Suhardjono; Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dahar, Ratna Wilis. (1989). *Teori-Teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Inten, I Gede. (2004). Pengaruh Model Pembelajaran dan Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Prestasi Belajar PKn dan Sejarah pada Siswa Kelas II di SMU Laboratorium IKIP Negeri Singaraja. *Tesis*. Program Pascasarjana IKIP Negeri Singaraja.
- Juliantari, N. K., Sudarsana, I. K., Sutriyanti, N. K., Astawa, I. N. T., Putri, I. D. A. H., & Saddhono, K. (2018, November). Educational Games Based in Information Technology as Innovation Evaluation Activity in Learning. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1114, No. 1, p. 012041). IOP Publishing.
- Sudarsana, I. K., Renawati, P. W., Nerta, I. W., Widana, I. K. A., Saddhono, K., & Napitupulu, D. (2018, November). The Effectiveness Of Multimedia Training For Elementary School Teachers In Karangasem, Bali. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1114, No. 1, p. 012032). IOP Publishing.
- Sudana, I. M., & Sudarsana, I. K. (2018). Strategi Peningkatan Mutu Pembelajaran Agama Hindu Di Sekolah Luar Biasa C Negeri Bangli. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 4(2), 208-218.